CÓMO EL MUNDO VE EL METAVERSO Y LA REALIDAD EXTENDIDA

Una encuesta de Global Advisor de 29 países

Mayo 2022

GAME CHANGERS



© Ipsos

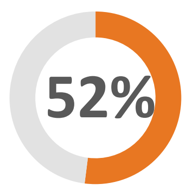
VISIT…

LANZAROTE

Caliente.COM

RESUMEN DE LAS CONCLUSIONES

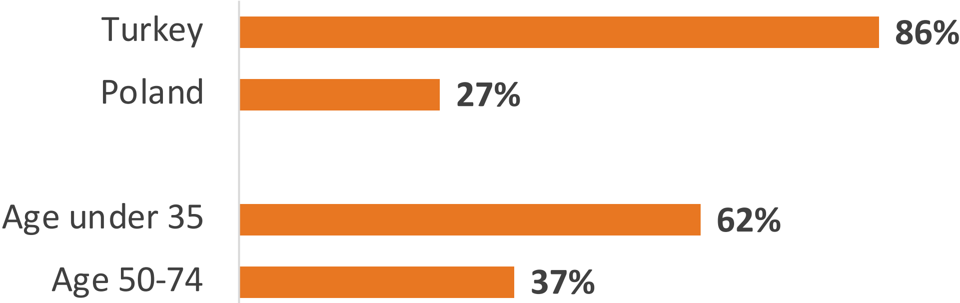
En promedio en 29 países...

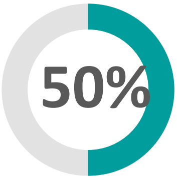


dicen que están familiarizados con el metaverso

pero la familiaridad y la favorabilidad varían ampliamente entre países y grupos demográficos:

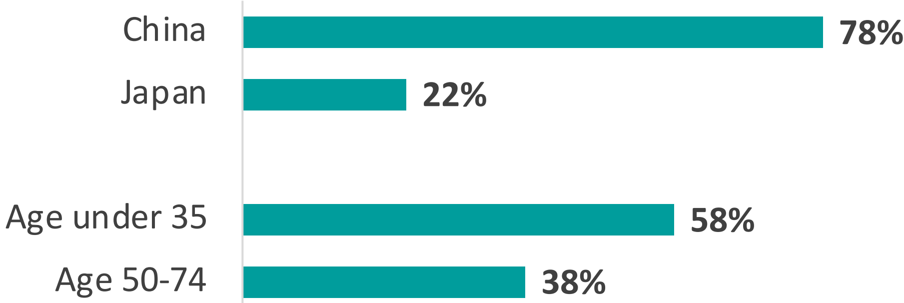




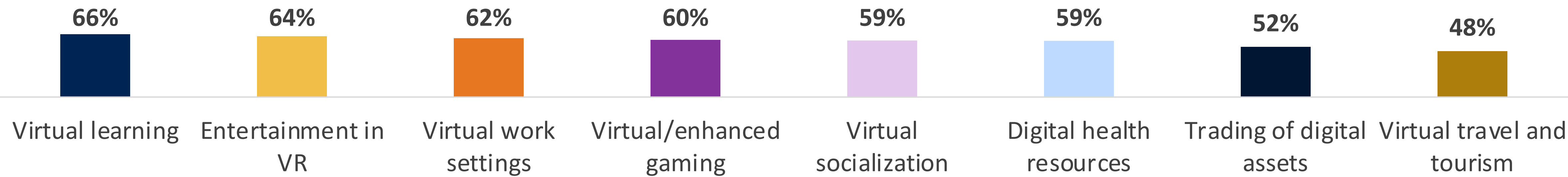


tiene sentimientos positivos acerca de participar con XR en la vida diaria





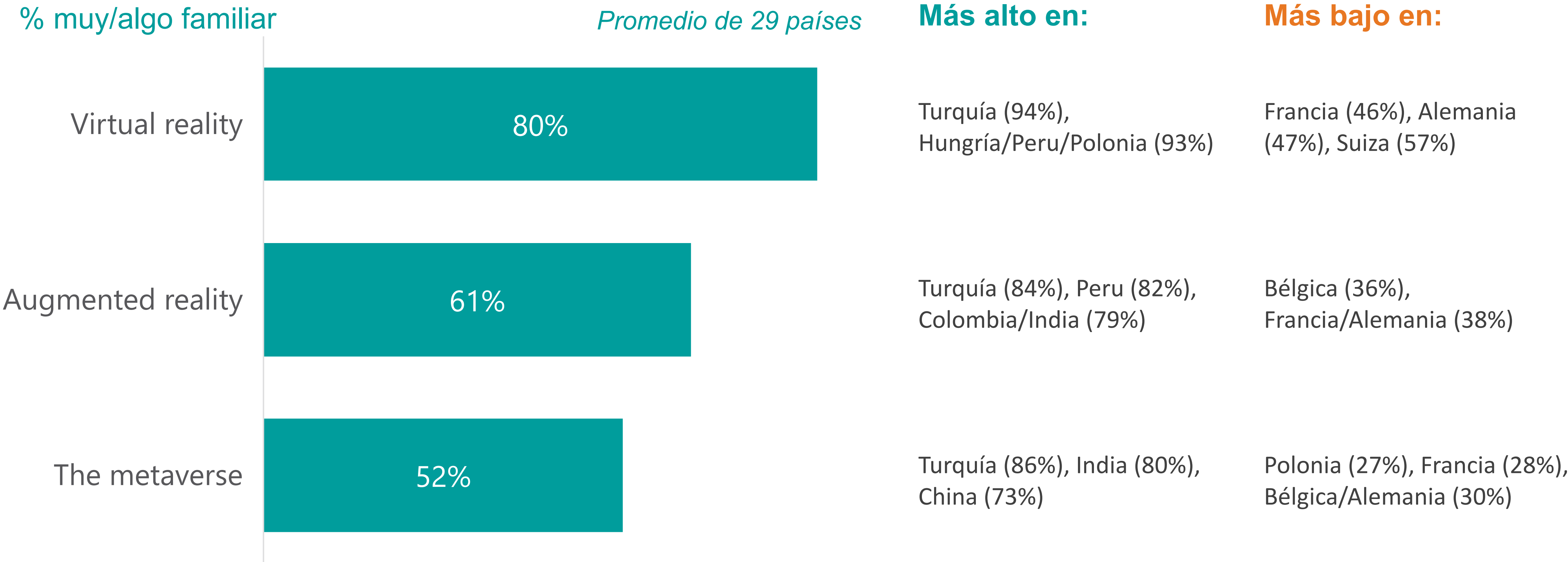
Entre la mitad y dos tercios esperan que varios tipos de aplicaciones metaversas que usan XR cambien significativamente la vida de las personas en los próximos 10 años.





FAMILIARIDAD EN TODO EL MUNDO

P. ¿Qué tan familiarizado estás con cada uno de estos conceptos?



Base: 21,005 adultos en línea menores de 75 años en 29 países, entrevistados del 22 de abril al 6 de mayo de 2022
El "Promedio Mundial de Países" refleja el resultado promedio de todos los países y mercados donde se realizó la encuesta. No se ha ajustado al tamaño de la población de cada país o mercado y no pretende sugerir un resultado total.
Las muestras en Brasil, Chile, China, Colombia, India, Malasia, México, Perú, Arabia Saudita, Singapur, Sudáfrica y Turquía son más urbanas, más educadas y / o más ricas que la población general.

Ipsos

FAMILIARIDAD POR PAÍS

P. ¿Qué tan familiarizado estás con cada uno de estos conceptos?

% muy/algo familiar

	Promedio mundial por país	Argentina	Australia	Belgium	Brazil	Canada	Chile	China	Colombia	France	Germany	Great Britain	Hungary	India	Italy	Japan	Malaysia	Mexico	Netherlands	Peru	Poland	Saudi Arabia	Singapore	South Africa	South Korea	Spain	Sweden	Switzerland	Turkey	United States
Realidad virtual	80%	88%	80%	64%	84%	74%	89%	88%	92%	46%	47%	73%	93%	89%	84%	67%	73%	85%	75%	93%	93%	86%	77%	87%	77%	85%	82%	57%	94%	86%
Realidad aumentada	61%	68%	51%	36%	73%	43%	71%	73%	79%	38%	38%	52%	75%	79%	66%	43%	49%	74%	41%	82%	67%	75%	63%	51%	70%	77%	55%	46%	84%	63%
El metaverso	52%	51%	44%	30%	63%	37%	44%	73%	63%	28%	30%	45%	51%	80%	58%	46%	54%	61%	31%	62%	27%	60%	58%	51%	71%	63%	38%	35%	86%	59%

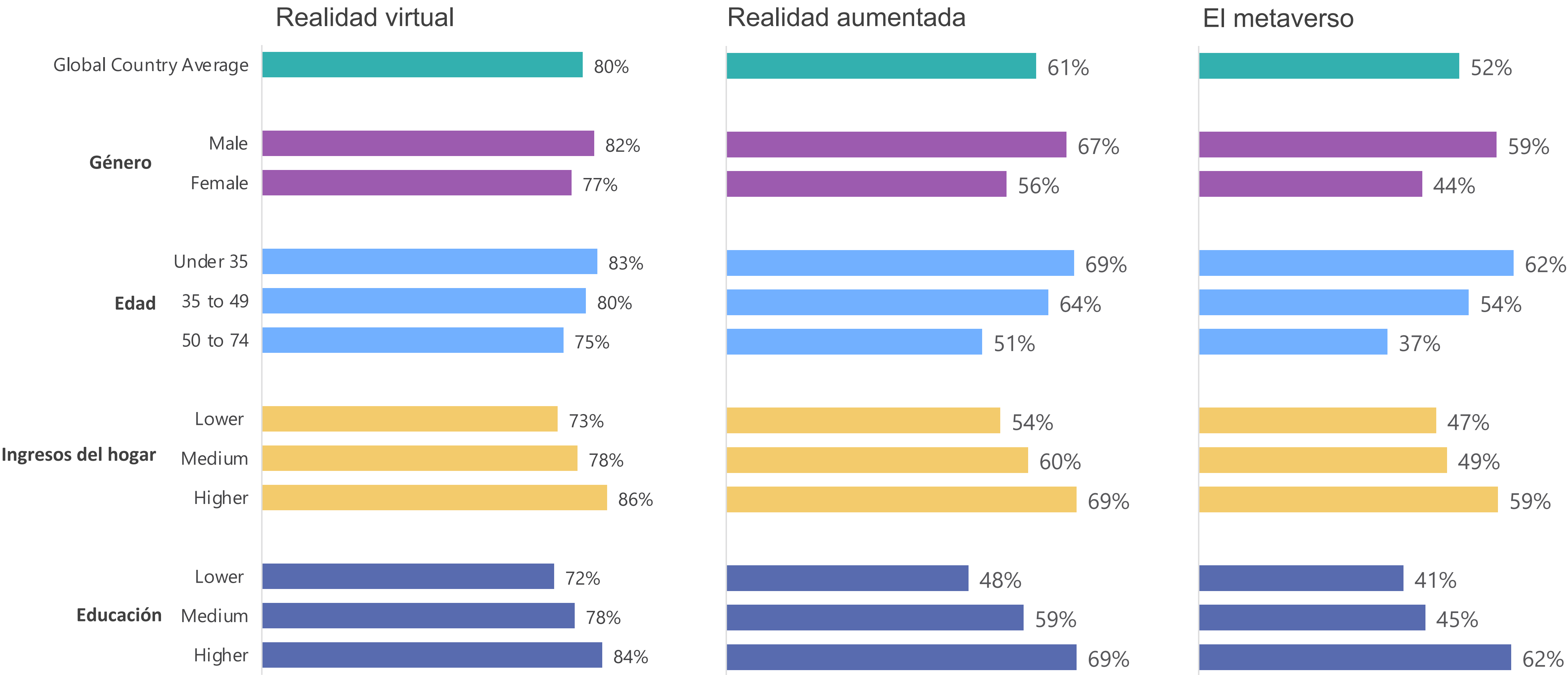
Base: 21,005 adultos en línea menores de 75 años en 29 países, entrevistados del 22 de abril al 6 de mayo de 2022
El "Promedio Mundial de Países" refleja el resultado promedio de todos los países y mercados donde se realizó la encuesta. No se ha ajustado al tamaño de la población de cada país o mercado y no pretende sugerir un resultado total.
Las muestras en Brasil, Chile, China, Colombia, India, Malasia, México, Perú, Arabia Saudita, Singapur, Sudáfrica y Turquía son más urbanas, más educadas y / o más ricas que la población general.



FAMILIARIDAD CON LAS DEMOSTRACIONES

Promedio de 29 países
% muy/algo familiar

P. ¿Qué tan familiarizado estás con cada uno de estos conceptos?

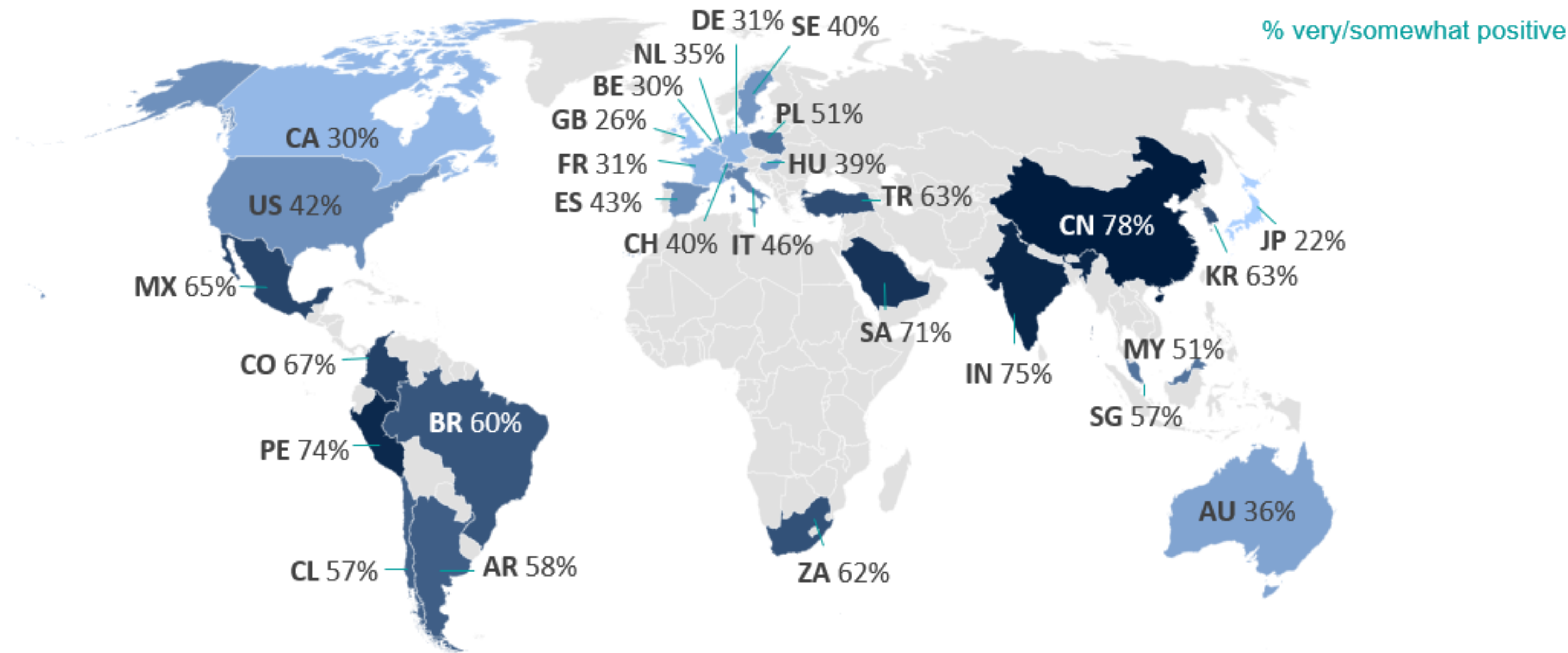


Base: 21,005 online adults under the age of 75 across 29 countries, interviewed April 22-May 6, 2022
The “Global Country Average” reflects the average result for all the countries and markets where the survey was conducted. It has not been adjusted to the population size of each country or market and is not intended to suggest a total result.
The samples in Brazil, Chile, China, Colombia, India, Malaysia, Mexico, Peru, Saudi Arabia, Singapore, South Africa, and Turkey are more urban, more educated, and/or more affluent than the general population.

Ipsos

OPINIÓN DE LA REALIDAD EXTENDIDA

P. La realidad virtual y la realidad aumentada son formas de realidad extendida (XR). ¿Cómo describirías tus sentimientos sobre la posibilidad de involucrarte con él en tu vida diaria?



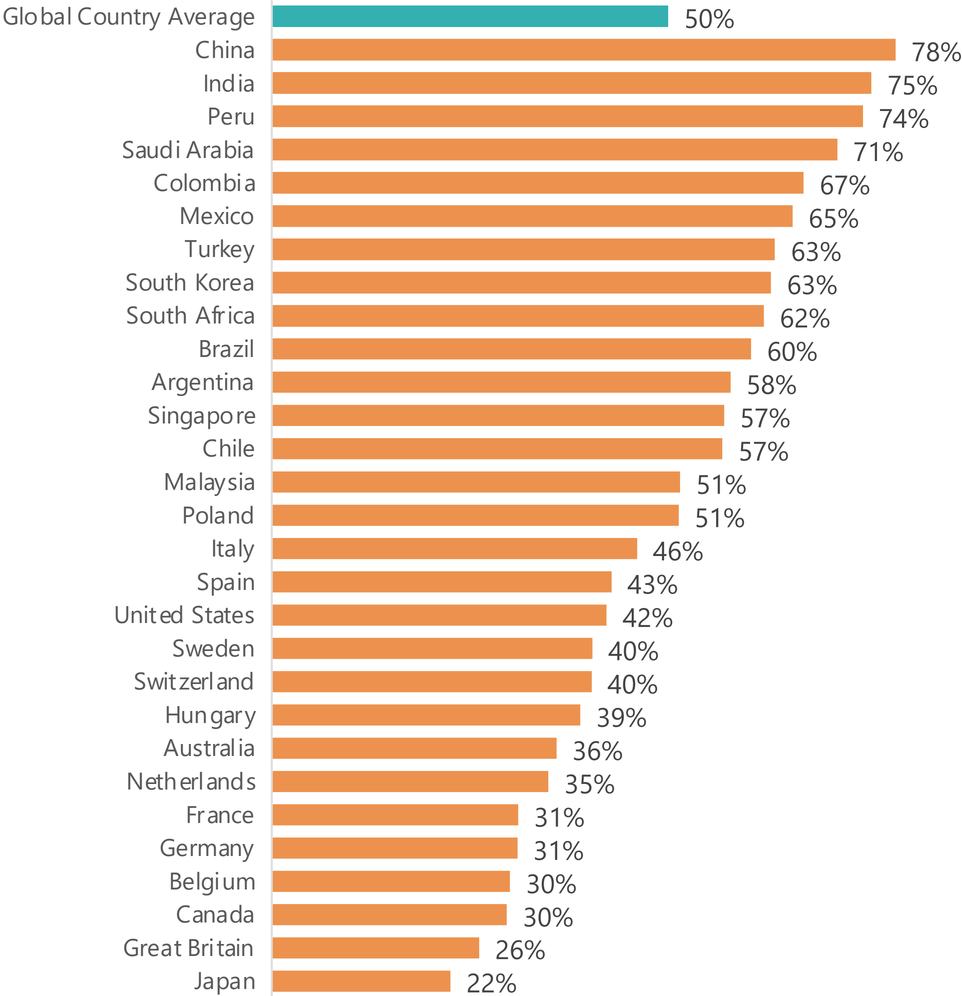
Base: 21,005 adultos en línea menores de 75 años en 29 países, entrevistados del 22 de abril al 6 de mayo de 2022
El "Promedio Mundial de Países" refleja el resultado promedio de todos los países y mercados donde se realizó la encuesta.
No se ha ajustado al tamaño de la población de cada país o mercado y no pretende sugerir un resultado total.
Las muestras en Brasil, Chile, China, Colombia, India, Malasia, México, Perú, Arabia Saudita, Singapur, Sudáfrica y Turquía son más urbanas, más educadas y / o más ricas que la población general.

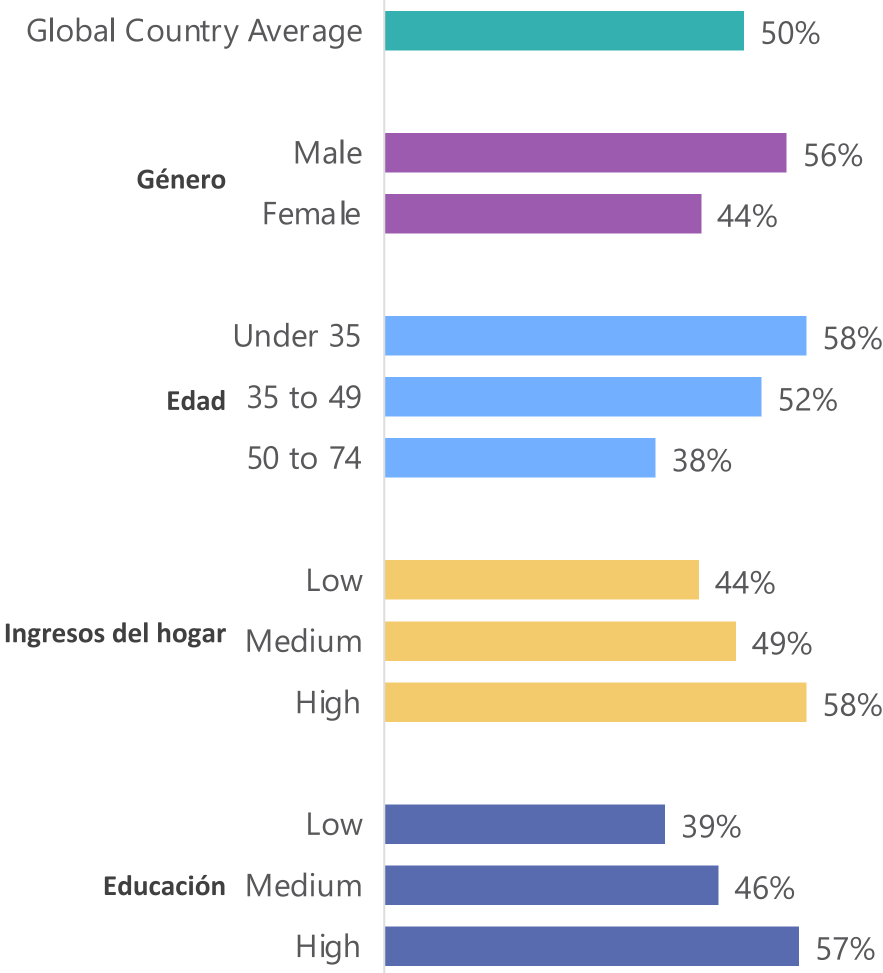
Ipsos

OPINIÓN DE LA REALIDAD EXTENDIDA

% muy/algo positivo

P. La realidad virtual y la realidad aumentada son formas de realidad extendida (XR). ¿Cómo describirías tus sentimientos sobre la posibilidad de involucrarte con él en tu vida diaria?



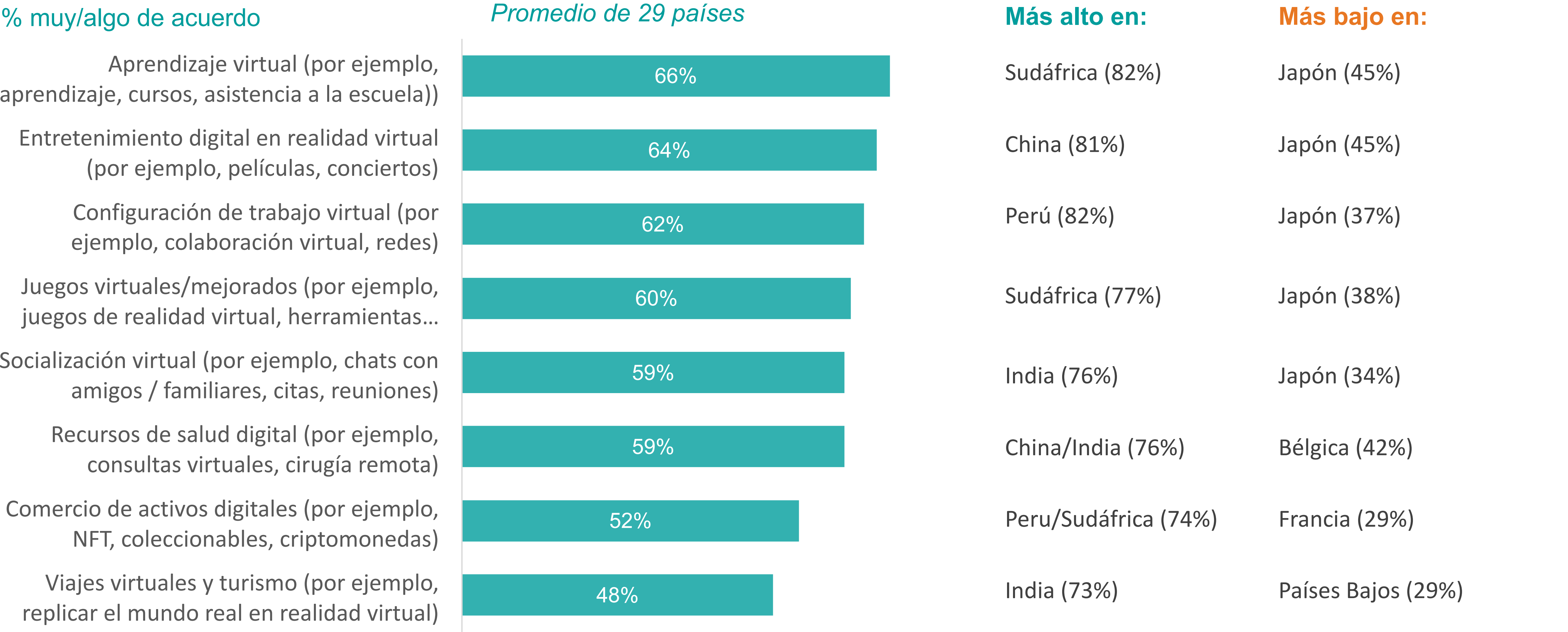


Base: 21,005 adultos en línea menores de 75 años en 29 países, entrevistados del 22 de abril al 6 de mayo de 2022
El "Promedio Mundial de Países" refleja el resultado promedio de todos los países y mercados donde se realizó la encuesta. No se ha ajustado al tamaño de la población de cada país o mercado y no pretende sugerir un resultado total.
Las muestras en Brasil, Chile, China, Colombia, India, Malasia, México, Perú, Arabia Saudita, Singapur, Sudáfrica y Turquía son más urbanas, más educadas y / o más ricas que la población general.



CÓMO LAS APLICACIONES DE METAVERSE AFECTARÁN LA VIDA DE LAS PERSONAS

P. ¿Cuánto está de acuerdo o en desacuerdo en que, en los próximos 10 años, el desarrollo de las siguientes aplicaciones metaversas utilizando la realidad extendida cambiará significativamente la forma en que viven las personas?



Base: 21,005 online adults under the age of 75 across 29 countries, interviewed April 22-May 6, 2022
The "Global Country Average" reflects the average result for all the countries and markets where the survey was conducted. It has not been adjusted to the population size of each country or market and is not intended to suggest a total result.
The samples in Brazil, Chile, China, Colombia, India, Malaysia, Mexico, Peru, Saudi Arabia, Singapore, South Africa, and Turkey are more urban, more educated, and/or more affluent than the general population.



IMPACTO ESPERADO DE LAS APLICACIONES DE METAVERSE POR PAÍS

P. ¿Cuánto está de acuerdo o en desacuerdo en que, en los próximos 10 años, el desarrollo de las siguientes aplicaciones metaversas utilizando la realidad extendida cambiará significativamente la forma en que viven las personas?

% Strongly/somewhat agree

	Aprendizaje virtual (por ejemplo, aprendizaje, cursos, asistencia a la escuela)	Entretenimiento digital en realidad virtual (por ejemplo, películas, conciertos)	Configuración de trabajo virtual (por ejemplo, colaboración virtual, redes)	Juegos virtuales/mejorados (por ejemplo, juegos de realidad virtual, herramientas multijugador)	Socialización virtual (por ejemplo, chats con amigos / familiares, citas, reuniones)	Recursos de salud digital (por ejemplo, consultas virtuales, cirugía remota)	Comercio de activos digitales (por ejemplo, NFT, coleccionables, criptomonedas)	Viajes virtuales y turismo (por ejemplo, replicar el mundo real en realidad virtual)
Promedio mundial por país	66%	64%	62%	60%	59%	59%	52%	48%
Argentina	77%	79%	78%	69%	68%	67%	67%	49%
Australia	65%	60%	58%	56%	59%	61%	48%	44%
Belgium	55%	51%	44%	49%	45%	42%	37%	34%
Brazil	71%	73%	73%	71%	70%	67%	63%	54%
Canada	59%	54%	53%	53%	53%	52%	41%	38%
Chile	74%	72%	75%	63%	68%	69%	59%	53%
China	78%	81%	71%	72%	73%	76%	65%	67%
Colombia	80%	76%	80%	71%	73%	67%	69%	50%
France	46%	49%	41%	44%	39%	46%	29%	37%
Germany	51%	46%	46%	43%	44%	47%	36%	33%
Great Britain	53%	45%	46%	45%	45%	46%	30%	31%
Hungary	62%	62%	58%	57%	56%	47%	50%	43%
India	73%	72%	76%	71%	76%	76%	72%	73%
Italy	60%	55%	54%	49%	49%	56%	38%	43%
Japan	45%	45%	37%	38%	34%	45%	30%	35%
Malaysia	61%	57%	54%	56%	60%	56%	54%	50%
Mexico	75%	75%	74%	66%	66%	68%	65%	53%
Netherlands	56%	54%	48%	50%	40%	48%	32%	29%
Peru	78%	78%	82%	72%	75%	72%	74%	61%
Poland	62%	61%	57%	60%	58%	50%	57%	45%
Saudi Arabia	69%	67%	68%	64%	67%	63%	59%	61%
Singapore	72%	69%	73%	69%	69%	68%	61%	61%
South Africa	82%	78%	76%	77%	74%	69%	74%	66%
South Korea	73%	72%	68%	69%	55%	66%	59%	59%
Spain	63%	61%	55%	57%	54%	54%	45%	48%
Sweden	65%	61%	54%	54%	59%	54%	42%	32%
Switzerland	57%	50%	52%	52%	51%	50%	47%	34%
Turkey	71%	72%	68%	70%	66%	62%	69%	60%
United States	69%	65%	66%	63%	64%	61%	49%	50%

Ipsos

IMPACTO ESPERADO DE LAS APLICACIONES DE METAVERSE POR LAS DEMOSTRACIONES

Q. ¿Cuánto está de acuerdo o en desacuerdo en que, en los próximos 10 años, el desarrollo de las siguientes aplicaciones metaversas utilizando la realidad extendida cambiará significativamente la forma en que viven las personas?

% Muy de acuerdo/algo de acuerdo

		Aprendizaje virtual (por ejemplo, aprendizaje, cursos, asistencia a la escuela)	Entretenimiento digital en realidad virtual (por ejemplo, películas, conciertos)	Configuración de trabajo virtual (por ejemplo, colaboración virtual, redes)	Juegos virtuales/mejorados (por ejemplo, juegos de realidad virtual, herramientas multijugador)	Socialización virtual (por ejemplo, chats con amigos / familiares, citas, reuniones)	Recursos de salud digital (por ejemplo, consultas virtuales, cirugía remota)	Comercio de activos digitales (por ejemplo, NFT, coleccionables, criptomonedas)	Viajes virtuales y turismo (por ejemplo, replicar el mundo real en realidad virtual)
	Global Country Average	66%	64%	62%	60%	59%	59%	52%	48%
Género	Male	67%	66%	63%	63%	61%	62%	55%	51%
	Female	64%	61%	60%	57%	57%	56%	50%	45%
Edad	Under 35	66%	66%	64%	65%	62%	60%	58%	53%
	35 to 49	67%	65%	63%	62%	60%	60%	55%	49%
	50 to 74	63%	60%	57%	51%	54%	57%	44%	41%
Ingresos del hogar	Lower	60%	56%	56%	53%	54%	53%	46%	45%
	Medium	65%	62%	61%	58%	58%	58%	51%	48%
	Higher	72%	71%	68%	67%	65%	66%	60%	53%
Educación	Lower	58%	55%	51%	52%	52%	49%	44%	41%
	Medium	63%	61%	60%	57%	57%	56%	50%	45%
	Higher	71%	69%	68%	65%	63%	65%	59%	53%

Base: 21,005 adultos en línea menores de 75 años en 29 países, entrevistados del 22 de abril al 6 de mayo de 2022
El "Promedio Mundial de Países" refleja el resultado promedio de todos los países y mercados donde se realizó la encuesta. No se ha ajustado al tamaño de la población de cada país o mercado y no pretende sugerir un resultado total.
Las muestras en Brasil, Chile, China, Colombia, India, Malasia, México, Perú, Arabia Saudita, Singapur, Sudáfrica y Turquía son más urbanas, más educadas y / o más ricas que la población general.



Metodología

Estos son los hallazgos de una encuesta ipsos de 29 países realizada del 22 de abril al 6 de mayo de 2022 entre 21,005 adultos de 18 a 74 años en los Estados Unidos, Canadá, Malasia, Sudáfrica y Turquía, de 21 a 74 años en Singapur y de 16 a 74 en otros 23 países, a través de la plataforma de encuestas en línea Global Advisor de Ipsos.

La muestra de cada país consta de aproximadamente 1,000 individuos en cada uno de Australia, Brasil, Canadá, China (continental), Francia, Alemania, Gran Bretaña, Italia, Japón, España y los Estados Unidos y aproximadamente 500 individuos en cada uno de Argentina, Bélgica, Chile, Colombia, Hungría, India, Malasia, México, Países Bajos, Perú, Polonia, Arabia Saudita, Singapur, Sudáfrica, Corea del Sur, Suecia, Suiza y Turquía.

Las muestras en Argentina, Australia, Bélgica, Canadá, Francia, Alemania, Gran Bretaña, Hungría, Italia, Japón, países bajos, Polonia, Corea del Sur, España, Suecia, Suiza y los Estados Unidos se pueden tomar como representativas de la población adulta general de estos países menores de 75 años.

Las muestras en Brasil, Chile, China, Colombia, India, Malasia, México, Perú, Arabia Saudita, Singapur, Sudáfrica y Turquía son más urbanas, más educadas y / o más ricas que la población general. Los resultados de la encuesta para estos mercados deben considerarse como un reflejo de las opiniones del segmento más "conectado" de su población.

Los datos se ponderan de modo que la composición de la muestra de cada mercado refleje mejor el perfil demográfico de la población adulta de acuerdo con los datos del censo más recientes.

El promedio mundial refleja el resultado promedio de todos los países y mercados donde se realizó la encuesta ese año. No se ha ajustado al tamaño de la población de cada país o mercado y no pretende sugerir un resultado total.

Cuando los resultados no suman 100 o la "diferencia" parece ser +/-1 más/menos que la real, esto puede deberse al redondeo, las respuestas múltiples o la exclusión de respuestas no sabe o no se indica.

La precisión de las encuestas en línea de Ipsos se calcula utilizando un intervalo de credibilidad con una encuesta de 1,000 con una precisión de +/- 3.8 puntos porcentuales y de 500 con precisión de +/- 5.4 puntos porcentuales. Para obtener más información sobre el uso de ipsos de los intervalos de credibilidad, visite el sitio web de Ipsos.

La publicación de estos hallazgos cumple con las reglas y regulaciones locales.

Ipsos